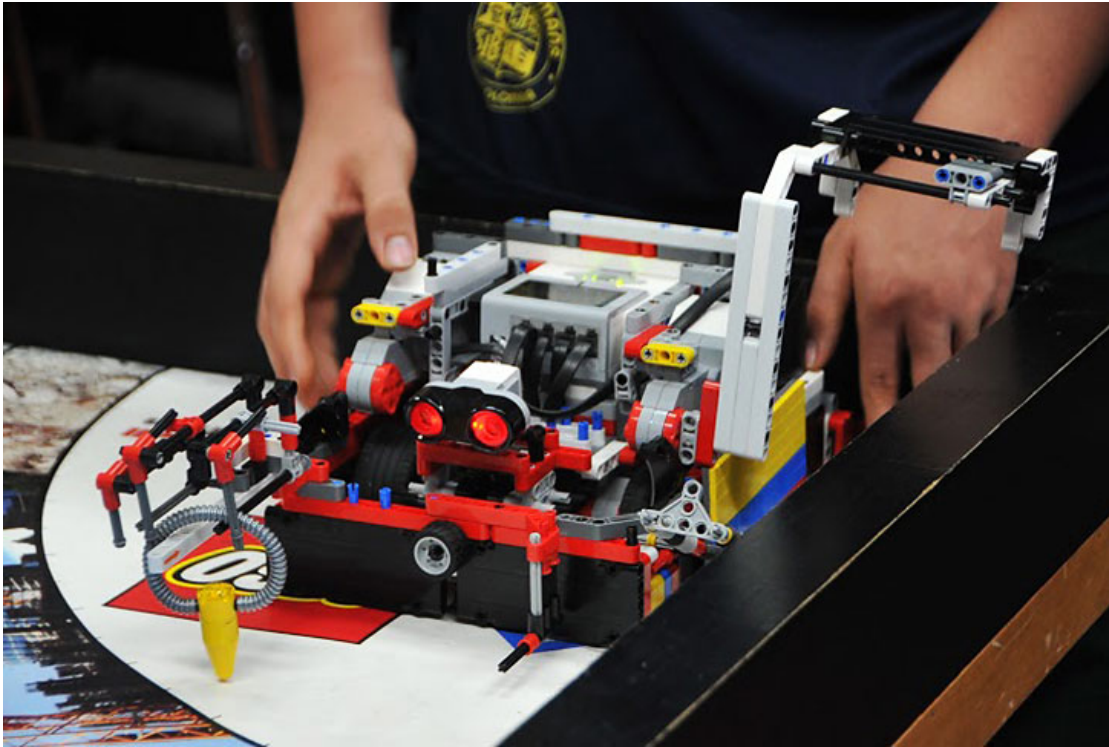


Un pequeño 'gran' semillero de robótica en el colegio Berchmans

Miércoles, Mayo 18, 2016 | Autor: Camila Cardona Urrea | Especial para El País



Nueve estudiantes del colegio Berchmans de Cali cambiaron sus tiempos extracurriculares para dedicarse a un proyecto de ciencia. Y el esfuerzo valió la pena: ganaron el tercer puesto del 'First Lego League'.
Especial para El País

Durante un mes y medio, nueve estudiantes del Colegio Berchmans de Cali cambiaron las actividades que realizaban después de clases, como hacer deporte, jugar o ver televisión, para dedicarse a desarrollar un proyecto de ciencia.

Y valió la pena: con su propuesta lograron obtener un cupo para representar a Colombia en uno de los eventos de robótica más importantes del mundo, el First Lego League, FLL, en el que sus participantes son niños y niñas entre los 9 y 14 años.

El evento, patrocinado por organizaciones como Google, Ibm, FedEx, o Qualcomm, entre otras, se realiza cada año y esta vez contó con la participación de 112 equipos de 40 países.

En esta oportunidad se desarrolló en Saint Louis, Missouri (Estados Unidos), donde los muchachos del Berchmans, tras cuatro días de concurso, obtuvieron el tercer puesto en la categoría 'Coro de Valores', que evaluaba la actitud, la sana competencia y el trabajo en equipo.

La historia de ese tercer puesto en el FLL comenzó hace cuatro años, cuando en el colegio los alumnos se fueron entusiasmando con la robótica sin importar los grados ni las edades: el más pequeño del grupo tiene 12 años y el mayor tiene 16. A todos por igual les fue picando el 'bichito' de la ciencia, la investigación y la creación de robots. Y así poco a poco se fue consolidando el grupo.

"Aunque nos conocíamos, antes no éramos tan cercanos; hace más de un año que más que un grupo, somos grandes amigos", cuenta María Alejandra López, de 14 años e integrante del equipo.

Entre las cosas que en este tiempo tuvieron que hacer como grupo, también estuvo la necesidad de definir un nombre que los identificara. Luego de muchas vueltas se decidieron por 'Naxcer Bots', que pese a no tener ningún significado preciso, los chicos lo sintieron como un sello de la originalidad de sus ideas.

Y así, con la creación de una identidad propia y la compañía de Ronald Alberto Puentes, el profesor que los ha guiado en el proceso, se lanzaron a participar en las olimpiadas nacionales del FLL, que se llevaron a cabo en Medellín.

Lo hicieron con un proyecto de investigación que proponía convertir el icopor en un nuevo material, aplicable en la fabricación de múltiples objetos.

Además realizaron un robot ligero cuya función era resolver las misiones de la mesa de competencia, aplicando conceptos de física e ingeniería. Así lograron ganar el concurso que los posicionó como representantes de Colombia en el Mundial de FLL en los Estados Unidos. “Aunque tenía total confianza en el proyecto, no pensé que ganaríamos. Sin embargo, fue una emoción muy bonita porque se sintió que gracias a nuestro esfuerzo y dedicación, logramos algo muy importante”, dice Laura Victoria Martínez, otra integrante del grupo.

Durante el mes y medio previo al viaje, dada la responsabilidad de ‘jugarse’ un Mundial, los chicos optaron por dedicar más tiempo a su proyecto. “Decidimos que era mejor trabajar más horas a la semana en el mejoramiento del proyecto de investigación y construimos un nuevo robot, este ya más elaborado. Pensábamos en la competencia fuerte que tendríamos”, recuerda el profesor Ronald Puentes.

Lo que sigue para el grupo, según Daniel Ariza, otro de los ‘Naxcer Bots’, “es aplicar este año todo ese conocimiento aprendido y volver al Mundial... Pero esta vez por el primer puesto”.

